

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan merupakan proses perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan oleh setiap individu dalam beberapa tahapan. Tahapan dalam pendidikan dapat dinilai dari Sekolah Dasar (SD) yang merupakan landasan awal yang wajib dilalui oleh siswa pertama kali dalam mengenyam pendidikan. Sekolah Dasar (SD) termasuk kedalam perkembangan operasional konkrit. Seperti yang dikemukakan Piaget (Susanto, 2019: 111). Rustaman (2001: 461) Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara aktif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Pembelajaran yang ideal hanya mungkin terjadi jika didukung oleh guru yang idela. Suyono dan Hariyanto (2012: 207) menyatakan bahwa ada tujuan kriteria yang harus dimiliki oleh seorang guru agar pembelajaran ideal, yaitu: (1) sifat, guru yang harus memiliki sifat antusias, memberi rangsangan, mendorong siswa untuk maju (2) Pengetahuan, memiliki pengetahuan yang memadai dalam mata pelajaran yang diampunya (3) apa yang disampaikan, mampu memberikan jaminan bahwa materi yang disampaikannya mencakup semua unit bahasa (4) bagaimana mengajar, mampu menjelaskan berbagai informasi secara jelas dan terang serta mampu menerapkan metode mengajar secara variasi (5) Harapan, mampu berikan harapan kepada siswa dan mampu membuat siswa akuntabel (6) Reaksi guru terhadap siswa, mau dan mampu menerima berbagai masukan, risiko, tantangan dan selalu memberikan dukungan kepada siswa (7)

manajemen, mampu menunjukkan keahlian dalam perencanaan, pengorganisasian, dan memiliki teknik dalam mengontrol.

Siswa dapat dikatakan aktif apabila adanya aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa saat kegiatan pembelajaran. Niemi dan Nevgi (Surakarn, et al., 2020:36) mengatakan “*Active learning is a learning approach in which students participate in learning responsibilities and students are active in every steps of the learning process. Also, the involvement of students in the learning process allows them to focus on building creative knowledge and 2 skills such as analytical thinking, problem solving and meta-cognitive activities that develop thinking*”. Pembelajaran aktif adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa berpartisipasi dalam tanggung jawab belajar dan siswa aktif dalam setiap langkah proses pembelajaran. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran memungkinkan mereka untuk fokus pada pembangunan pengetahuan dan keterampilan kreatif seperti berpikir analitis, pemecahan masalah dan aktivitas meta-kognitif yang mengembangkan pemikiran. Artinya, pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang menjadikan siswa ikut berperan secara aktif dan bertanggung jawab selama pembelajaran berlangsung. Dengan adanya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, maka siswa akan mengasah pengetahuan dan keterampilannya dengan cara berpikir secara analitis, memecahkan masalah dan mengembangkan pemikirannya secara luas dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut terdiri dari beberapa aktivitas antara lain aktivitas fisik, mental dan emosional. Ciri dari adanya aktivitas belajar dalam proses pembelajaran yaitu adanya kegiatan mengamati, mendengarkan, merespon, bertanya, menyampaikan pendapat, mengingat materi, mengerjakan angket, melakukan presentasi, serta merasa senang dan bersemangat.

Berdasarkan hasil wawancara pada bulan Mei 2023 dengan guru kelas 2 SDN 48 Palembang, sebagai subjek penelitian, diperoleh data bahwa sebagian siswa kelas 2 SD dengan rentan usia 7-8 tahun kemampuan membaca pemulanya masih kurang untuk membaca menyambung, mengeja imbuhan “ng”, “sy” dan “ny” . Faktor penyebab yang terjadi dalam pembelajaran siswa berumur 7-8 Tahun belajar dengan meniru gurunya, seperti membuat tugas menulis huruf, namun ada beberapa siswa tidak dapat mengeja huruf sehingga siswa tersebut hanya mengetahui bentuk huruf namun tidak bisa melafalkannya.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 19 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, untuk pencapaian dalam pendidikan ini harus dibantu oleh tenaga pendidik, perangkat pembelajaran dan media pembelajaran yang baik dan efektif, terutama pada tingkat SD. Dapat disimpulkan untuk menjalankan proses pembelajaran yang diperlukan oleh guru yaitu persiapan terhadap situasi umum, persiapan terhadap siswa, RPP, metode mengajar, bahan yang akan disajikan, media pembantu (media pembelajaran). Media yang cocok untuk kemampuan membaca pemula adalah media *Scramble* berbantuan *Puzzle* Gambar.

Media *scramble* sebenarnya diadaptasi dari model dan metode pembelajaran *scramble*. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang inovatif dan menarik adalah media pembelajaran *scramble*. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Siswa dapat berkreasi sekaligus dapat belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran sehingga siswapun akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Media scramble merupakan pendukung dari metode pembelajaran tutor sebaya. Media scramble dapat dijadikan latihan oleh siswa agar dapat menguasai materi yang diberikan dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Suparno (dalam Amanah, 2011) yang menyatakan bahwa scramble merupakan salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktifitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Sehingga, dengan penggunaan media scramble, siswa dapat berlatih huruf-huruf katakana dengan cara yang menyenangkan.

Menurut Vita Septiana (2011: 9) berpendapat bahwa “ *scramble* merupakan media pembelajaran yang dapat melatih daya kreasi siswa dengan menyusun kata kalimat atau wacana yang acak susunannya dengan susunan baru yang bermakna dan mungkin lebih baik dari aslinya”. Sedangkan Pengertian Media *Puzzle* Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Jadi kedua permainan ini akan disatukan menjadi sebuah Media edukatif yaitu *Scramzzle* (*Scramble* dan *Puzzle*). Media mengarah pada sesuatu yang dapat meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan menyampaikan pesan atau informasi AECT (Arsyad, 2011).

Berdasarkan penelitian terdahulu pertama Widiantari, Syahrudin, dan Widiana (2013) **Pengaruh Media Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Di Gugus V Kecamatan Buleleng, media *Scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Buleleng.** Kedua Suyatinah (2012) **Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Pemulaan**

Dengan Teknik *Scramble* Siswa Kelas Rendah. Ketiga Tua Halomoan Harahab, Arief Aulia Rahman (2022) Efektifitas Model *Scramble* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa SD. Keempat Agisna Najia Maulida, Aslan (2021) Penggunaan Media *Puzzle* Secara Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VI. Dan kelima Siti Aisyah Muh'min, Nova Sarfadilla Yultas (2019) Efektifitas Penerapan Metode Bermain Dengan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. Perkembangan kognitif yang berlangsung sejak usia 2 hingga 7 tahun, merupakan saat anak mampu menggunakan bahasa dan pemikiran simbolik. Dalam tahap perkembangan, anak sudah mempunyai kemampuan bahasa, pemikiran simbolik dan permainan imajinatif. Kemampuan ini dapat dikembangkan oleh seorang dalam pendidikan formal yaitu Sekolah Dasar. Oleh karena itu peneliti berkeinginan untuk membuat sistem pembelajaran lebih menarik dengan menggabungkan antara *Scramble* dengan *Puzzle* agar siswa lebih aktif dan mudah dalam mengingat huruf-huruf Alphabeth.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *SRAMBLE* DENGAN BANTUAN *PUZZLE* GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SDN 48 PALEMBANG.

1.2 Masalah Penelitian

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran tidak sepenuhnya menggunakan media pembelajaran.

2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran dibuktikan dengan kurang terlibatnya siswa dalam kegiatan pembelajaran.

3. Efektivitas media terhadap hasil belajar.

1.3 Pembatasan Lingkup Masalah

Penelitian ini membatasi masalah yang disampaikan dalam Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan Kompetensi Dasar 3.10 Mencermati penggunaan huruf capital (nama tuhan, nama orang, nama agama), serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar. Yakni pada tingkat hasil belajar Bahasa Indonesia tentang membaca pemula yang akan dipengaruhi oleh model pembelajaran menggunakan media *scramble* berbantuan *puzzle* gambar sebagai salah satu media alternatif.

b. Rumusan Masalah

Berdasarkan telah diungkap maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah terdapat efektivitas model pembelajaran menggunakan media *scramble* berbantuan *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 48 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran menggunakan media *scramble* berbantuan *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas II SDM 48 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian efektivitas ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan terutama pada pembuatan media belajar untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dan mampu memberikan sumbangsi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa dengan adanya penggunaan media *Scramble* dengan bantuan *Puzzle* digunakan untuk belajar serta meningkatkan hasil belajar dan siswa dapat lebih tertarik, berminat, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Guru Penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu cara alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Sekolah menambah sarana pendidikan baru yang dapat dipersiapkan sebagai langkah awal dalam menghadapi penerapan pembelajaran.